AdrenaLinn

Groove Filter FX + Amp Modeling + Drum Box

Bedienungsanleitung

Geschrieben von Craig Anderton und Roger Linn

Roger Linn Design • Berkeley, CA • www.rogerlinndesign.com

AdrenaLinn Bedienungsanleitung
© 2001-2002 Roger Linn Design (Englisch)
© 2002 NOSE – no ordinary sound experience AG (Deutsch)

Alle Angaben ohne Gewähr. Änderungen vorbehalten.

Nachdruck und Vervielfältigung, auch auszugsweise, nur mit Genehmigung der NOSE – no ordinary sound experience AG, Spürckstr. 9, 50321 Brühl-Schwadorf, www.nose.ag

Inhalt

Willkommen 2
Ich will sofort spielen! 3
Kapitel 1: AdrenaLinn Bedienungs-Grundlagen 5
Über die Bedienungs-Modi 6
Inputs und Outputs 7
Über Presets 8
Über Drumbeats 8
Kapitel 2: Main Modus Regler und Funktionen 9
Die Regler 10
Sekundäre Regler-Funktionen 11
Start und Bypass Fußtaster 13
Auf Werkseinstellungen zurücksetzen 14
Kapitel 3: Edit Modus – Bearbeiten von Presets 15
Grundlagen der Preset-Bearbeitung 16
Der AdrenaLinn Signalweg 17
AdrenaLinn Signalweg-Diagramm 20
Filter Modulation 23
Reihe 1: Volume, Pan, Filter Mode und Sequence Timebase 26
Reihe 2: Filter und Modulation 30
Reihe 3: Envelope Generator & LFO 32
Reihe 4: Amp Drive, Bass, Mid & Treble 35
Reihe 5: Delay Effects & Amp Model 36
Editieren der Filter Sequence 38
Löschen von Sequence Daten 41
Presets speichern und kopieren 41
Erstellen populärer Effekte 42
Kapitel 4: Edit Modus – Editieren von Drumbeats 45
Reihe 6: Volume, Pan, To Delay/Filter und Timebase 46
Gefilterte Drumbeats 47
Reihe 7: Sound und Lautstärke für jede Drum 48
Editieren der Drumbeat Sequence 49
Drumbeat Sequence Daten löschen 52
Drumbeats speichern und kopieren 52
Kapitel 5: Edit Modus – Ändern der MIDI Einstellungen 53
Reihe 8: MIDI Einstellungen 54
Synchronisierung zu MIDI 56
Anhang 57
Häufig gestellte Fragen 58
PC/Mac Editierung mit Emagic SoundDiver 59
Support, Garantie und Reparatur 61
Credits 62
Index 63

Willkommen

Vielen Dank für den Kauf des AdrenaLinn, dem ersten Produkt meiner neuen Firma, Roger Linn Design. Obwohl mein Name normalerweise mit der ersten digitalen Drum-Maschine oder „Groovebox“ in Verbindung gebracht wird, bin ich eigentlich Gitarrist. Deshalb freue ich mich besonders, ein bahnbrechendes Produkt für Gitarristen und Bassisten gestaltet zu haben.

Was ist das AdrenaLinn? Es ist der erste kommerziell erhältliche Prozessor für Gitarristen (oder Bassisten oder Keyboarder), der sequenzte, rhythmische Sounds produzieren kann, welche bisher nur in Keyboards mit Sequenzern erhältlich waren. Spielen Sie einfach zur internen Drum-Maschine des AdrenaLinn und hören Sie, wie Ihr Spiel in eine dynamisch gefilterte Sequenz transformiert wird – synchron zum Rhythmus! Andere Sound-Prozessoren verändern einfach nur Ihren Sound, AdrenaLinn jedoch kann Ihren Sound mit jeder Note auf andere Weise transformieren.

Hiermit nicht genug: formen Sie den Sound weiter mit den eingebauten Amp-Modellen, dem tempo-synchronisierten Digital-Delay und Sie erhalten einen Sound, der wirklich zu leben beginnt. AdrenaLinn erzeugt außerdem Tremolo, Vibrato, Flanging, Volume-Swells, Auto-Wah, Envelope-Wah und viele andere Effekte.

Und schließlich spielt das AdrenaLinn perfekt mit andere Maschinen zusammen. Synchronisieren Sie es über MIDI mit einer Groovebox, einem Keyboard-Sequenzer, einer Drum-Maschine oder einem Digital-Recorder. Sie können sogar ein Pedal über MIDI anschließen.

Lesen Sie weiter, und nehmen Sie Ihr Instrument zu Orten mit, an denen es noch niemals vorher war.

Ich will sofort spielen!

Angesichts zunehmender Verbreitung von Konzentrationsschwäche bieten wir hiermit eine Kurzanleitung:

1 Stecken Sie das Steckernetzteil in eine Steckdose. Das andere Ende stecken Sie in den 7,5 VDC Anschluss des AdrenaLinn.
2 Verbinden Sie Ihr Instrument mit der INPUT Buchse.
3 Verbinden Sie die MONO/LEFT Ausgangsbuchse mit Ihrem Verstärker.
4 Während Sie Ihr Instrument spielen, justieren Sie den INPUT Regler so, dass das CLIP Licht nur leuchtet, wenn Sie laut spielen.
5 Drücken Sie ganz kurz den MAIN Taster.
6 Wählen Sie Factory Preset 00, indem Sie den PRESET Regler nach links drehen, bis das Display „F00“ anzeigt.
7 Drücken Sie den START Fußtaster einmal und spielen Sie einen gehaltenen Akkord auf Ihrem Instrument. (Beachten Sie, wie der Sound Ihres Instruments sich rhythmisch verändert, synchron zum Drumbeat.) Zum stoppen drücken Sie ihn erneut.
8 Wählen Sie ein anderes Preset, Drumbeat oder Tempo durch Drehen der entsprechenden Regler.

Ich will ein Preset oder Drumbeat sofort bearbeiten!

1 Suchen Sie den gewünschten Parameter in der EDIT Abteilung.
2 Drücken Sie den UP oder DOWN Pfeiltaster, bis das Licht links des Parameters leuchtet.
3 Drehen Sie den Regler oberhalb des Parameters, um dessen Wert zu ändern. (Falls das Licht oberhalb des Parameters leuchtet, wird dessen aktueller Wert im Display angezeigt; falls nicht, drehen Sie den Regler ein bisschen, bis dessen Wert „eingefangen“ und im Display angezeigt wird.)
4 Falls ein *Preset* Parameter editiert wurde (Reihen 1-5), speichern Sie die Änderungen, indem Sie den UP Pfeiltaster halten, die Ziel-Preset-Nummer wählen und dann den UP Pfeiltaster erneut drücken. Falls ein *Drumbeat* Parameter editiert wurde (Reihe 6 oder 7), speichern Sie die Änderungen, indem Sie den DOWN Pfeiltaster halten, die Ziel-Drumbeat-Nummer wählen und dann den DOWN Pfeiltaster erneut drücken.

Kapitel 1: AdrenaLinn Bedienungs-Grundlagen

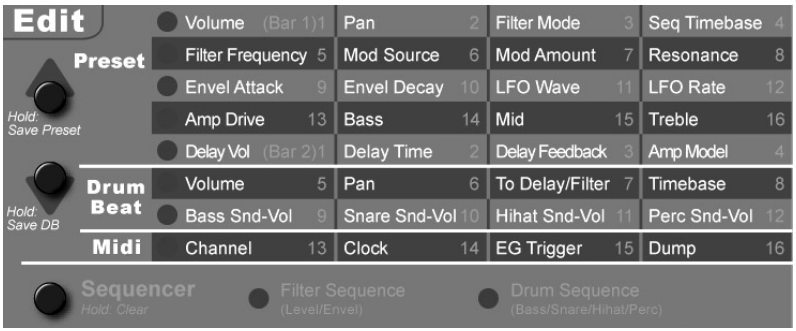
Über die Bedienungs-Modi

Das AdrenaLinn hat zwei grundlegende Bedienungs-Modi.

Main Modus ist der primäre Bedienungs-Modus, den Sie beim Spielen verwenden und der beim Einschalten automatisch aktiviert wird. Im MAIN Modus steuern die vier Regler PRESET, DRUMBEAT, TEMPO und VOLUME (Lautstärke).

Um den Main Modus zu aktivieren, drücken Sie den MAIN Taster. Die zugehörige LED (unmittelbar links vom PRESET Regler) leuchtet.

Edit Modus erlaubt Ihnen das Verändern oder Neuschöpfen von Sounds.



Um den Edit Modus zu aktivieren, drücken Sie irgendeinen der drei Taster unter Edit. Die Main LED erlischt, sobald der Edit Modus aktiviert wurde.

Inputs und Outputs

Der **Input** ist ein unsymmetrischer 6,3mm Mono-Klinkenanschluss. Unter Verwendung des Input Level Reglers können Sie die Eingangsempfindlichkeit von Gitarren-Tonabnehmer-Pegel bis auf -10db Line-Pegel verändern.

Die **Stereo Outputs** sind zwei unsymmetrische 6,3mm Mono-Klinkenanschlüsse. Mit dem Volume Regler können Sie den Ausgangspegel von kleiner als Gitarren-Tonabnehmer-Pegel bis auf mehr als -10db Line-Pegel verändern. Wenn Sie ausschließlich den Left Output verwenden, wird das Stereo-Signal auf Mono gemischt.

Über Presets

Ein **Preset** ist eine Sammlung von Parameter-Einstellung die einen bestimmten Sound oder Effekt produzieren. Dieser Effekt transformiert das Instrument, welches an der INPUT Buchse angeschlossen ist.

Beispiel: Ein Preset kann einen rhythmisch synchronisierten Effekt produzieren, den Klang Ihres Instruments verändern, durch einen bestimmtes Verstärker-Modell schicken, etc.

Das AdrenaLinn enthält 200 Presets:

- **Presets F00-F99** sind **Factory Presets**. Diese können nicht verändert werden, wurden von Sounddesignern gestaltet und dienen der sofortigen Verwendung.
- **Presets U00-U99** sind **User Preset**s. Ab Werk sind sie mit den Factory Presets identisch, können aber von Ihnen bearbeitet werden.

Über Drumbeats

Ein **Drumbeat** ist ein zweitaktiges Rhythmusmuster, was auch andere Drum-bezogene Parameter beinhaltet, wie Drum Mix und Drum Sound Auswahl.

Der Drumsound kann unabhängig vom Preset sein, oder ein Teil der Drums kann in Filter oder Delay geführt werden, was später beschrieben wird.

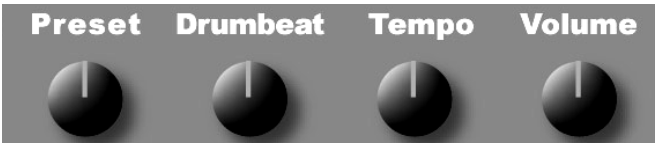
Die interne digitale Drum-Maschine enthält 200 Drumbeats:

- **Drumbeats F00-F99** sind Factory Drumbeats und können nicht editiert werden.
- **Drumbeats U00-U99** sind User Drumbeats, die ab Werk mit den Factory Drumbeats identisch sind, jedoch von Ihnen bearbeitet werden können.

Kapitel 2:
Main Modus Regler und Funktionen

Die Regler

Es gibt vier physikalische Regler. Ihre primären Funktionen (das sind jene, die im Main Modus aktiv sind) sind fett oberhalb der Regler aufgedruckt.



PRESET wählt das aktive Preset.

- Durch Drehen des Reglers gegen den Uhrzeigersinn erreichen Sie Factory Preset 00 (F00).
- Durch Drehen des Reglers im Uhrzeigersinn rufen Sie nacheinander alle 100 Factory Presets (F00-F99) und dann die 100 User Presets (U00-U99) auf.

DRUMBEAT wählt den aktiven Drumbeat.

- Durch Drehen des Reglers gegen den Uhrzeigersinn erreichen Sie Factory Drumbeat 00 (F00).
- Durch Drehen des Reglers im Uhrzeigersinn rufen Sie nacheinander alle 100 Factory Drumbeats (F00-F99) und dann die 100 User Drumbeats (U00-U99) auf.

TEMPO variiert die Spielgeschwindigkeit.

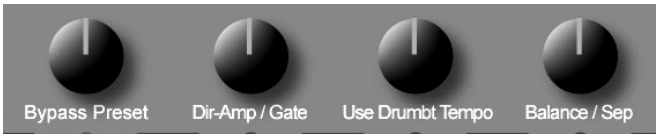
- Das Tempo ist im Bereich von 30 bis 250 Beats Per Minute (BPM) einstellbar.
- Wenn Sie einen neuen Drumbeat anwählen, wird das Tempo dieses Drumbeats aktiviert. Sie können aber auch festlegen, dass das Tempo immer gleich bleibt, bis Sie es manuell ändern. (Siehe „Sekundäre Regler-Funktionen“ auf Seite 10.)

VOLUME bestimmt den Ausgangspegel.

- 00 ist etwas unterhalb des normalen Gitarren-Pegels.
- 40 ist Standardwert und entspricht etwa dem Pegel eines Gitarren-Tonabnehmers.
- 99 ist etwas oberhalb des normalen Line-Pegels (wie z.B. CD-Player).

Sekundäre Regler-Funktionen

Durch Drücken *und Halten* des MAIN Taster bringt die untere LED der Main Sektion zum Leuchten und zeigt damit an, dass die Regler nun die *sekundären Funktionen* steuern, welche direkt unterhalb der Reglaer aufgedruckt sind. (Durch kurzes Drücken des Main Tasters aktivieren Sie wieder die primären Funktionen der Regler.)



BYPASS PRESET steuert die Bypass Footswitch Funktion (siehe nächsten Abschnitt). Es stehen drei Optionen zur Verfügung:

- **byp** (Bypass): wählen Sie, indem Sie den Regler vollständig gegen den Uhrzeigersinn drehen. Der Fußtaster schaltet nun zwischen unbearbeitetem Sound („trocken“) und bearbeitetem Sound hin und her.
- **RES** (Restart): wählen Sie, indem Sie von byp aus einen Klick im Uhrzeigersinn drehen. Durch Drücken des Fußtasters starten Sie den gerade spielenden Drumbeat und Filter-Sequenz neu. Das ist dann nützlich, wenn Sie zu einer existierende Aufnahme dazuspielen wollen, bei der eine elektronische Synchronisierung nicht möglich ist. Falls das Tempo des AdrenaLinn und der anderen Aufnahme auseinanderläuft, drücken Sie einfach erneut den Taster, um eine Synchronisierung durchzuführen.
- **F00** – **U99**: diese Einstellung ist ähnlich zu byp, jedoch schaltet der Fußtaster zwischen dem gerade aktiven Preset und dem Preset hin und her, das mit diesem Regler ausgewählt wurde. *Beispiel:* Sie wollen einen verzerrten Amp-Sound als Standard-Sound anstatt des „trockenen“ Bypass-Sounds.

DIRECT-AMP / GATE optimiert den Sound-Ausgang des AdrenaLinn für verschiedene Verstärker- und Mixer-Situationen.

- **Dir** (Direct): wenn der Eingang eines Mischpults oder eines anderen linearen Hifi-Soundsystems verwendet wird. Das Noise Gate des AdrenaLinn ist eingeschaltet, was Störgeräusche reduziert, solange Sie nicht spielen. Dies ist die Standard-Einstellung und bietet die beste Klangqualität.

- **Amp** (Guitar Amp): Diese Einstellung ist für das Spiel durch einen Gitarrenverstärker gedacht. Die oberen Mitten- und unteren Höhen-Frequenzen werden reduziert, um die Tatsache zu kompensieren, dass die meisten Gitarrenverstärker diese Frequenzen anheben. Das Noise Gate des AdrenaLinn ist eingeschaltet, was Störgeräusche reduziert, solange Sie nicht spielen. (ANMERKUNG: Viele Leute bevorzugen die Einstellung Dir, selbst wenn sie durch einen Gitarrenverstärker spielen.)
- **Dng** (Direct, No Gate): wie die Einstellung DIR, jedoch ist das Noise Gate ausgeschaltet.
- **Ang** (Amp, No Gate): wie die Einstellung AMP, jedoch ist das Noise Gate ausgeschaltet.

USE DRUMBEAT TEMPO wählt das Tempo, dem das AdrenaLinn folgt, wenn Sie einen Drumbeat auswählen. Die Optionen sind:

- **On** (Standard): Das Tempo ändert sich sofort zum im Drumbeat gespeicherten Tempo.
- **OFF**: Das AdrenaLinn ignoriert das im Drumbeat gespeicherte Tempo. Das Tempo bleibt fix, bis Sie es manuell ändern.

BALANCE/SEP bestimmt das Mischungsverhältnis zwischen dem Instrument (Preset) Signal und dem Drumbeat.

- Der Regelbereich geht von P50 (nur Preset, kein Drumbeat) über EQU (Preset und Drumbeat auf gleicher Lautstärke) bis d50 (nur Drumbeat, kein Preset).
- Ein weiterer Schritt nach d50, SEP (separat), führt das Signal des Instruments auf den linken Ausgang und den Drumbeat auf den rechten Ausgang.

Start und Bypass Fußtaster

Die beiden Fußtaster unterstützen Ihre Live Performance.

START startet Drumbeat und Filter Sequence wenn Sie ihn drücken. Durch erneutes Drücken stoppen Sie. Funktioniert wie der Start/Stop Taster an einem Sequenzer oder einer Drum-Maschine.

Halten des START Fußtasters für ungefähr eine halbe Sekunde bietet zwei zusätzliche Funktionen:

- Wenn Sie den Taster halten wenn das AdrenaLinn gestoppt ist, erklingt ein eintaktiger Einzähler mit vier HiHat-Viertelnoten.
- Wenn Sie den Taster halten wenn das AdrenaLinn spielt, spielt der aktuelle Drumbeat bis zum Ende des Takts und stoppt dann.

BYPASS bietet eine Standard-Bypass-Funktion (schaltet zischen „trockenem“ und bearbeitetem Sound um). Außerdem bietet die BYPASS PRESET Steuerung weitere Funktionen, die unter „Sekundäre Regler-Funktionen” auf Seite 10 beschrieben werden.

Halten des BYPASS Fußtasters bestimmt das Tempo. Halten Sie ihn für exakt für die gewünschte Länge eines Taktes und lassen Sie ihn unmittelbar zu Beginn des nächsten Taktes. Das Spieltempo wird sofort dem gehaltenen Tempo angepasst.

Auf Werkseinstellungen zurücksetzen

Um alle Einstellungen des AdrenaLinn auf die Werte zu bringen, mit denen es von Werk ausgeliefert wurde, halten Sie gemeinsam die START und BYPASS Fußtaster gedrückt, während Sie das Gerät einschalten. Das bewirkt folgendes:

- Die 100 Factory Presets werden auf die 100 User Presets kopiert
- Die 100 Factory Drumbeats werden auf die 100 User Drumbeats kopiert
- Die MAIN und MIDI Parameter werden auf ihre Werkseinstellungen zurückgesetzt

Kapitel 3: Edit Modus – Bearbeiten von Presets

Obwohl die 100 Factory Presets sehr gut darstellen, was das AdrenaLinn alles kann, können Sie bis zu 100 Presets nach eigenen Vorstellungen gestalten. Für die Gestaltung eines eigenen Presets sind folgende Schritte notwendig:

1 Wählen Sie ein Preset, das Ihren Wünschen sehr nahe kommt.
2 Verwenden Sie die Bearbeitungsfunktionen des AdrenaLinn, um die Parameterwerte zu modifizieren, die den Sound verändern.
3 Speichern Sie das bearbeitete Preset als eines der 100 User Presets.

Grundlagen der Preset-Bearbeitung

Die Edit-Sektion des AdrenaLinn listet alle verfügbaren Preset-Parameter in einer Matrix zu 5 Reihen und 4 Spalten (zwei weitere Reihen enthalten die Drumbeat-Parameter, die unterste Reihe bearbeitet die MIDI-Parameter).

Beispiel: Die oberste Reihe der editierbaren Preset Parameter enthält **Volume**, **Pan**, **Filter Mode** und **Sequence Timebase**. Die unterste Reihe der editierbaren Preset Parameter enthält **Delay Vol**, **Delay Time**, **Delay Feedback** und **Amp Model**.

Die Auswahl des zu bearbeitenden Parameters ist einfach:

1 Finden Sie die Reihe, die den Parameter enthält, den Sie bearbeiten wollen.
2 Drücken Sie entweder den UP oder DOWN Pfeiltaster, bis die LED der entsprechenden Reihe leuchtet.
3 Finden Sie die Spalte, die den Parameter enthält, den Sie bearbeiten wollen.
4 Drehen Sie den zugehörigen Regler der Spalte um den Wert des Parameters zu ändern.

Beispiel: Sie wollen das Delay Volume verändern, was sich in Edit Preset Reihe 5 befindet. Drücken Sie den UP oder DOWN Pfeiltaster, bis die LED der Reihe 5 leuchtet. Delay Volume ist in der ersten Spalte, deshalb drehen Sie den ganz linken Regler, um die Lautstärke des Delays zu verändern.

Es gibt einige Details zu beachten:

- Wenn nach der Anwahl einer Reihe die LED oberhalb der Spalte des gewünschten Parameters leuchtet, zeigt das Display den aktuellen Wert des Parameters. Falls nicht die gewünschte LED leuchtet, drehen Sie den Regler des gewünschten Parameters um *einen* „Klick“, um die gewünschte Spalte anzuwählen und den Parameterwert anzuzeigen. (Der Parameterwert ändert sich nicht, wenn kein zweiter „Klick“ folgt.)
- Während der Bearbeitung eines Parameters blinken die fünf Reihen-LEDs. Dies dient nicht dem Zweck, Sie an einer Lightshow zu erfreuen, sondern soll Sie daran erinnern, Ihre Bearbeitung nach Abschluss zu speichern. *Bearbeitungen werden nicht automatisch gespeichert. Sie müssen die Save Preset Funktion verwenden (Seite 41). Falls Sie ein anderes Preset anwählen, bevor Sie speichern, gehen alle Bearbeitungen verloren.*

Der AdrenaLinn Signalweg

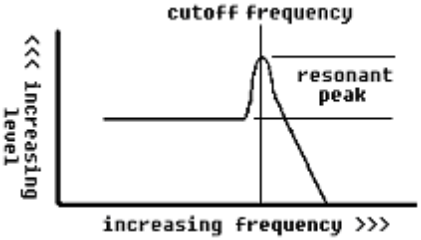
Das AdrenaLinn führt Ihr Instrument durch drei hochentwickelte, digitale Prozessoren: zuerst Filters, dann Amp Model und schließlich Delay.

Filters Dies ist das wichtigste Klangformungs-Werkzeug des AdrenaLinn. Es stehen sechs Filtertypen zur Auswahl:

1. 2-Pol Tiefpass Filter
Dies ist ein 2-Pol, 12 dB pro Oktave **Tiefpass Filter**. Wie alle Filter, dämpft er bestimmte Frequenzen und lässt andere passieren. Ein Tiefpass Filter lässt Frequenzen unterhalb einer bestimmten Frequenz passieren und dämpft darüber liegende Frequenzen. Die Frequenz, die die Grenzlinie zwischen diesen beiden Regionen darstellt, nennt man **Cutoff Frequenz** oder

Filter Frequenz (hier: Filter Frequency). Wenn Sie die Filter Frequenz erhöhen, wird der Sound brillanter, da mehr hohe Frequenzen ihn pasieren können. Der verwendete Filtertyp wird 2-Pol Filter genannt, welcher eine leichte Dämpfung der hohen Frequenzen von 12 Dezibel pro Oktave oberhalb der Filter Frequenz bewirkt. 2-Pol Filter wurden z.B. früher in Oberheim Synthesizern verwendet.

Ein zweiter Filter Parameter, **Resonance**, verstärkt Frequenzen um einen schmalen Bereich bei der Cutoff Frequenz. Das erzeugt eine spitze Erhöhung im Klang, die bei Veränderung der Cutoff Frequenz eher nach einem Wah-Wah klingt, als ein Klangregler. Resonance Werte sind zwischen 00 und 99 einstellbar. Höhere Werte erzeugen einen schärferen Resonanz-Effekt.



Der Zusammenhang zwischen Frequenz, Amplitude und Resonance.

2. 4-Pol Tiefpass Filter
Dieser Filter arbeitet ähnlich wie der oben beschriebene 2-Pol Tiefpass Filter, hat jedoch eine steilere Flanke. Das bedeutet, dass die Dämpfung der Frequenzen oberhalb der Filter Frequenz mit 24 Dezibel pro Oktave doppelt so stark ist. Dieser Filtertyp wurde früher z.B. in Moog Synthesizern verwendet.

3. Flanger
Ein Flanger erzeugt den sogenannten „Düsenflugeug-Effekt“, indem er ein um etwa 0 bis 12 Millisekunden verzögertes Signal mit dem Originalsignal mischt. Im Flanger Modus regelt der Filter Frequency Parameter die Stärke der Rückkopplung des verzögerten Signals. Die Erhöhung der Resonance verstärkt die tonartige Frequenz, die durch die Rückkopplung erzeugt wird.

4. Inverted Flanger
Dies ist zum obigen Flanger identisch, bis darauf, dass das verzögerte Signal phasen-invertiert ist. Dadurch werden mehr Bass-Frequenzen aus dem Signal entfernt, insbesondere bei höheren Filter Frequency Einstellungen. Dadurch klingt dieser Flanger ein bisschen anderes.

5. Pitch
Dies ist ein einfaches Delay mit einem Regelbereich von 0 bis 20 Millisekunden. Die Modulation der Delay Zeit bewirkt Tonhöhenveränderungen. *Beispiel:* Bei Modulation mit der LFO Sinuswelle wird eine periodische Tonhöhenmodulation (Vibrato) erzeugt. Der Resonance Parameter hat keine Wirkung.

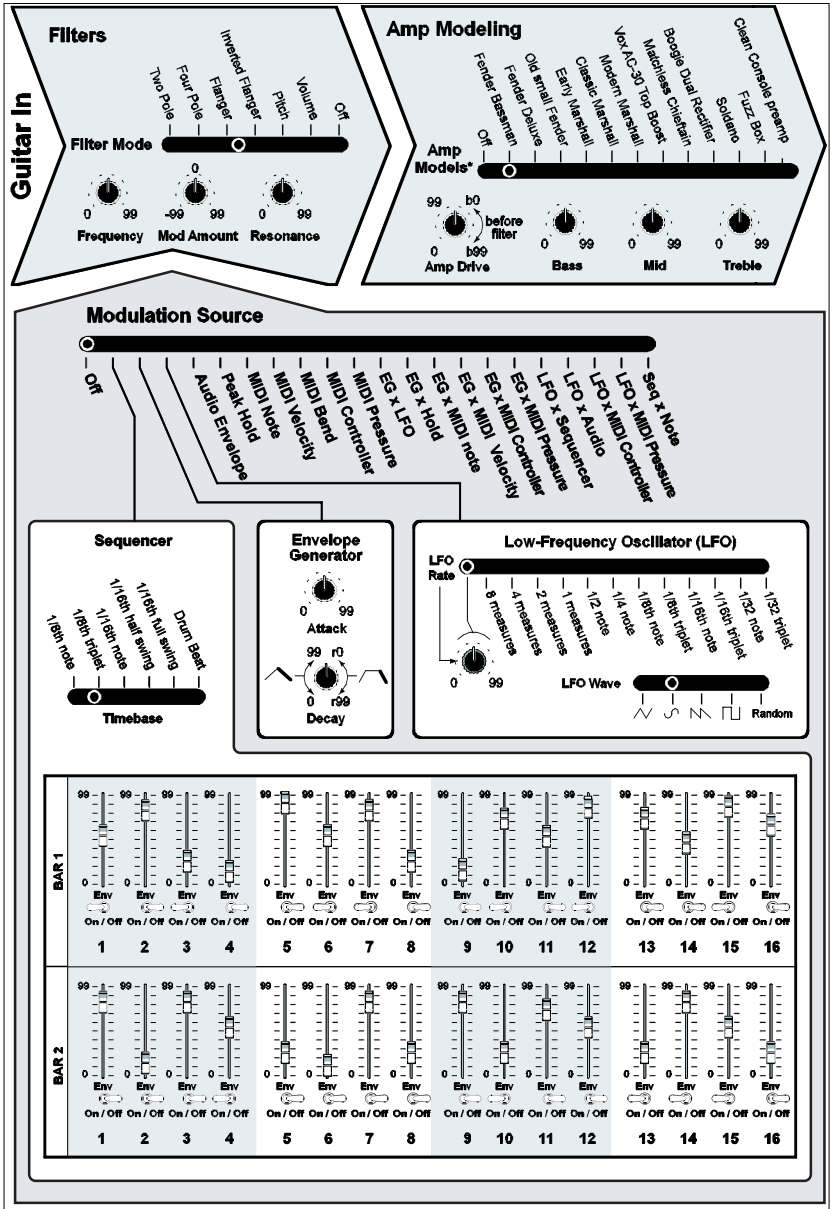
6. Volume
Dies ist eigentlich kein Filter, aber eine Lautstärkesteuerung, mit der man Modulationseffekte wie z.B. Tremolo erzeugen kann. Wenn angewählt, bestimmt der Filter Frequency Parameter die Grundlautstärke. Der Resonance Parameter hat keine Wirkung.

Nach den Filtern sind die beiden nächsten Sound Prozessoren im Signalweg:

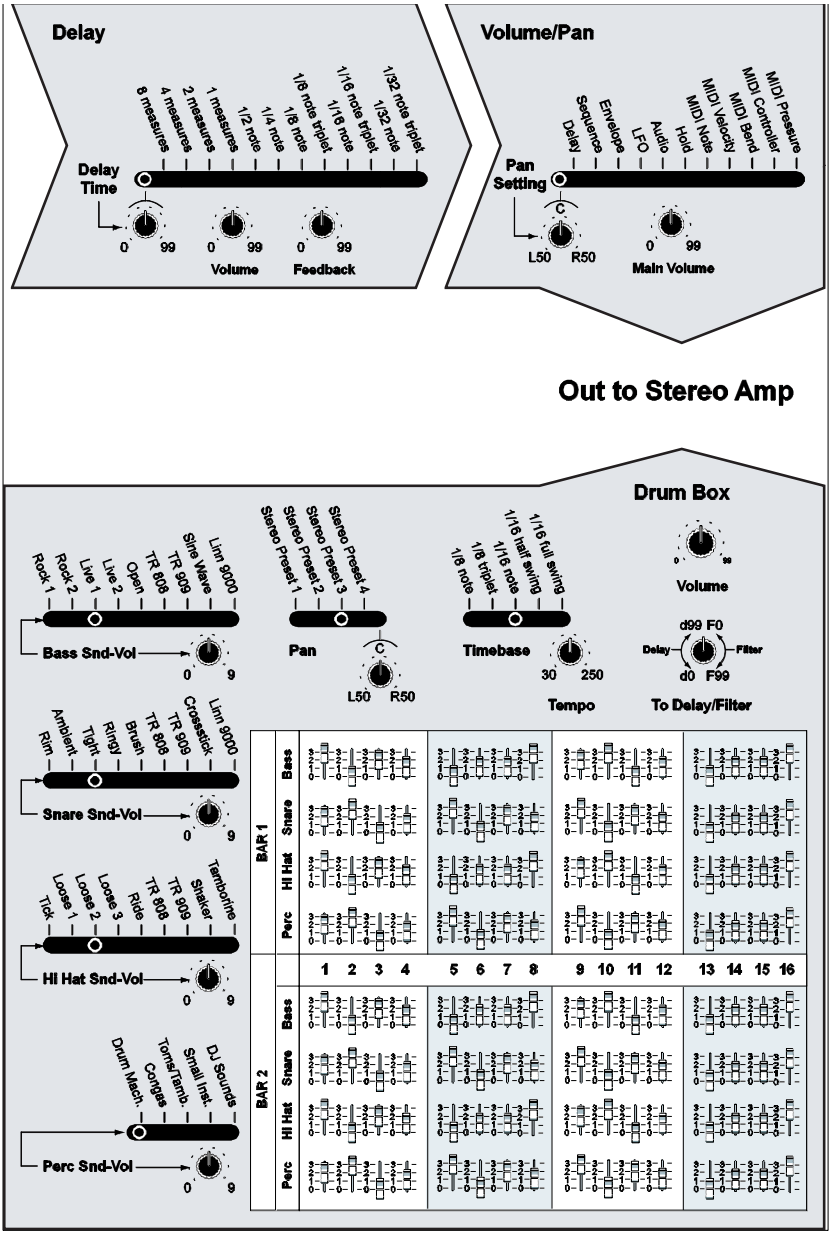
Amp Model Das AdrenaLinn enthält verschiedene Simulationen von Gitarrenverstärkern. Obwohl der Signalweg die Amp Model Simulation nach dem Filter anzeigt, kann man sie auch vor den Filter schalten. Es klingt nämlich unterschiedlich, wenn man eine Verzerrung vor oder nach dem Filter erzeugt.

Audio Delay Ein Delay fügt Ihrem Sound Echos hinzu. Von kurzen Ambient Effekten bis zu langen Echos. Diese Echos können synchron zu Ihrer Musik sein.

AdrenaLinn Signalweg-Diagramm



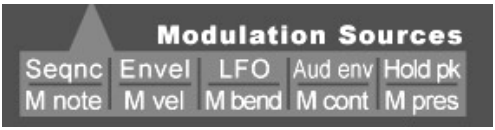
* These amp names are trademarks of their respective manufacturers. No claim is made that the AdrenaLinn duplicates these sounds exactly, but rather, that it produces tones inspired by these classic amps.


Delay
Delay Time
8 measures
4 measures
2 measures
1 measures
1/2 note
1/4 note
1/8 note
1/8 note triplet
1/16 note
1/16 note triplet
1/32 note
1/32 note triplet
0
99
Volume
Feedback
Volume/Pan
Pan Setting
Delay
Sequence
Envelope
LFO
Audio
Hold
MIDI Note
MIDI Velocity
MIDI Bend
MIDI Controller
MIDI Pressure
C
L50
R50
Main Volume
Out to Stereo Amp
Drum Box
Rock 1
Rock 2
Live 1
Live 2
Open
TR 808
TR 909
Sine Wave
Linn 9000
Bass Snd-Vol
Stereo Preset 1
Stereo Preset 2
Stereo Preset 3
Stereo Preset 4
Pan
1/8 note
1/8 triplet
1/16 note
1/16 half swing
1/16 full swing
Timebase
30
250
Tempo
Volume
d99 F0
Delay
Filter
d0 F99
To Delay/Filter
Rim
Ambient
Tight
Ringy
Brush
TR 808
TR 909
Crossstick
Linn 9000
Snare Snd-Vol
Tick
Loose 1
Loose 2
Loose 3
Ride
TR 808
TR 909
Shaker
Tambourine
HI Hat Snd-Vol
Drum Mach.
Congas
Tomes/Tamb.
Small Inst.
DJ Sounds
Perc Snd-Vol
BAR 1
BAR 2
Bass
Snare
Hi Hat
Perc
1 2 3 4
5 6 7 8
9 10 11 12
13 14 15 16

Filter Modulation

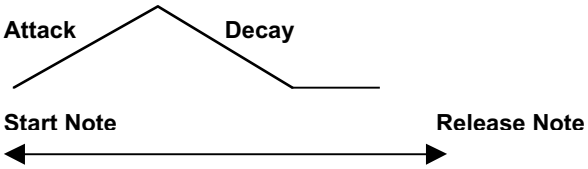
Die Änderung des Filter Frequency (einen Vorgang, den man **Modulation** nennt) erzeugt jede Menge interessante Effekte. *Beispiele:* Ein Wah-Wah ändert die Frequenz in Reaktion auf die Bewegung eines Pedals; ein envelope-followed Filter ändert die Filter Frequenz in Abhängigkeit des eingehenden Signalpegels.

Das AdrenaLinn bietet 10 verschiedene Möglichkeiten zur Modulation des Filters.



AdrenaLinn Blockdiagramm. 10 Modulationsquellen können auf den Filter wirken.

- **Filter Sequencer** Ein Sequenzer erzeugt eine Folge von Steuersignalen, welche die Filter Frequenz auf vorhersehbare, rhythmische Weise verändern. Dieser Sequenzer erzeugt 32 Schritte, jeder mit einem von 100 möglichen Pegelwerten und der optionalen Auslösung eines Envelope Generators. Der Sequenzer synchronisiert sich automatisch mit der internen Drum-Maschine oder einem externen MIDI-Signal.
- **Envelope Generator** Dieser wird entweder durch Noten ausgelöst, die Sie spielen oder die am MIDI Input anliegen. Nach dem Auslösen steigt die Filter Frequenz über einen bestimmten Zeitraum an, welcher als **Attack Time** bezeichnet wird. Die Filter Frequenz fällt danach über einen Zeitraum ab, welcher **Decay Time** genannt wird.



Envelope Generator Parameter.

- **Low Frequency Oscillator (LFO)** LFOs geben eine zyklische Wellenform aus, wie z.B. die, die die Lautstärke bei einem Tremolo moduliert. Das AdrenaLinn erzeugen Wellenformen mit unterschiedlichen Formen (Sine (Sinus), Triangle (Dreieck), Sawtooth (Sägezahn), Pulse und Random (Zufall)) welche außer zur Ereugung von Tremolo auch für Auto-Panning, langsame Filter-Sweeps, Chorus und Flanging verwendet werden. Die Wellenformen können zur internen Drum-Maschine oder zu MIDI synchronisiert werden.

LFO Wellenformen zur Modulation des AdrenaLinn Filter

- **Audio Envelope** Dieses Modulationssignal (auch als „Envelope Follower“ bezeichnet) beobachtet des Pegel des Eingangssignals. Wenn der Pegel des Eingangssignals ansteigt, steigt der Wert des Filter Frequency Parameters; wenn der Pegel des Eingangssignals sinkt, sinkt auch der Wert des Filter Frequency Parameters. Dies erzeugt den Effekt von analogen „Envelope Filter“ Produkten, wie den klassischen Mutron und Funk Machine Bodeneffekten.
- **Hold Peak** Dies ähnelt dem Audio Envelope, nach der Erkennung des Eingangssignals, wenn eine Note gespielt wurde, hält er diesen Pegel, bis die nächste Note gespielt wird. (Anmerkung für Synthesizer Fans: stellen Sie sich das vor, wie die Velocity Meldung bei einem MIDI Keyboard).

Es gibt außerdem weitere fünf Modulationsquellen, die durch Standard MIDI Meldungen am MIDI Eingang gesteuert werden. Diese können z.B. von einem MIDI Keyboard, einem MIDI Gitarrensynthesizer oder einer MIDI Groovebox kommen. Falls Sie sich mit MIDI nicht so gut auskennen, finden Sie unter http://www.rogerlinndesign.com weitere Informationen.

- **MIDI Note Number** Das AdrenaLinn liest die Tonhöhe der letzten Keyboard-Taste oder Gitarren-Synth-Note, die am MIDI Eingang ankam und bestimmt damit den Wert des Cutoff Frequency Parameters. Höhere Noten erzeugen höhere Cutoff Frequency Werte.

- **MIDI Velocity** Diese Meldung repräsentiert die Lautheit (Anschlagstärke) einer Note. Lautere Noten bewirken höhere Cutoff Frequency Werte.
- **MIDI Bend Wheel** MIDI Keyboards haben typischerweise ein Pitch Bend Rad, mit dem die Tonhöhe gebeugt werden kann (so ähnlich wenn Sie als Gitarrist die Saite ziehen). MIDI Gitarren erzeugen diese Meldung entweder mit einem Vibrato-Hebel oder erkennen die Tonhöhe, indem Sie die Saite ziehen. Bei einer Tonhöhenverschiebung nach oben wird die Filter Frequency erhöht, und umgekehrt.
- **MIDI Controller** Zusätzlich zu Pitch Bend haben MIDI Keyboards noch andere Steuerungselemente (Controller), mit denen MIDI Daten erzeugt werden können. Jeder Controller trägt eine bestimmte Nummer. Das AdrenaLinn reagiert auf **Mod Wheel** (Controller #1), **Expression** (Controller #11), **General Purpose Controller 1** (Controller #16), **Standard Controller 1 - Sound Variation** (Controller #70), oder **Standard Controller 4 - Brightness** (Controller #74). Ein höherer Controller-Wert führt zu einem höheren Filter Frequency Wert (außer bei invertierter Modulation; siehe nächsten Abschnitt).
- **MIDI Pressure** Einige MIDI Keyboards erzeugen einer Controller-Meldung abhängig vom Druck, der nachträglich auf eine Taste ausgeübt wird, wenn Sie bereits heruntergedrückt ist (das nennt man Aftertouch). Ein höherer Druck führt zu einem höheren Filter Frequency Wert.

Nachdem wir die grundlegenden Konzepte erläutert haben, ist es nun an der Zeit, uns jeden einzelnen Parameter im Detail anzuschauen: Wie erreicht man sie, was machen sie und welche möglichen Werte können sie annehmen.

Reihe 1: Volume, Pan, Filter Mode und Sequence Timebase

Volume bestimmt die Gesamtlautstärke des Presets (00 bis 99). Benutzen Sie diesen Parameter, um Lautstärke-Unterschiede zwischen verschiedenen Presets auszugleichen. Ein guter Ausgangswert ist 50. Wenn Sie diesen Parameter einstellen, vergleichen Sie den Preset-Pegel mit dem Pegel, wenn BYPASS aktiv ist.

Pan steuert die Position des Preset im Stereofeld. Der Wert kann zwischen 50L (ganz links) über C (Center) bis 50R (ganz rechts) eingestellt werden. Nach dem Wert 50R stehen noch einige andere Werte zur Verfügung:

Display	Funktion
dLy (Delay)	Das Instrument-Signal ist ganz links, das verzögerte Signal ganz rechts.
SEQ	Der Filter Sequencer moduliert die Panorama-Position
EG	Der Envelope Generator moduliert die Panorama-Position
LFO	Der LFO moduliert die Panorama-Position
AUd	Der Audio Envelope moduliert die Panorama-Position
HOL	Hold Peak moduliert die Panorama-Position
NOt	MIDI Note On Meldungen modulieren das Panorama von ganz links (tiefe Noten) nach ganz rechts (hohe Noten)
VEL	MIDI Velocity Meldungen modulieren das Panorama von ganz links (niedrige Velocity) nach ganz rechts (hohe Velocity)
CON	MIDI Controller Meldungen modulieren das Panorama von ganz links (niedrige Controller-Werte) nach ganz rechts (hohe Controller-Werte)

BEn	MIDI Bend Meldungen modulieren das Panorama von ganz links (Bend nach unten) nach ganz rechts (Bend nach oben)
PrE	MIDI Pressure Meldungen modulieren das Panorama von ganz links (kein Druck) nach ganz rechts (maximaler Druck)

Anmerkung: Falls EG angewählt ist, während der Mod Source Parameter entweder auf SEQ, L-S oder S-n, oder auf E-L steht, während LFO Wave auf Random steht, dann wird der Envelope Generator nicht vom Eingangsinstrument gesteuert. Das liegt daran, dass der Envelope Generator während dieser Einstellungen vom Sequenzer oder LFO getriggert wird. Siehe den Filter und Modulation Abschnitt auf Seite 30 für weitere Information.

Filter Mode bestimmt, wie der Filter das Signal bearbeitet. Die sechs Parameterwerte repräsentieren die sechs Modi.

Filter Mode	**Was der Filter macht**
2PO	Filter-Charakter entspricht alten Oberheim Synthesizern (2 -Pol, 12 dB/Oktave Tiefpass). Dämpft die Frequenzen oberhalb der Filter Frequency leicht. Höhere Resonance-Werte bewirken einen schärferen Effekt; Filterbewegungen mit hoher Resonance klingen wier ein Wah-Wah, mit niedriger wirken sie wie ein Klangregler.
4PO	Filter-Charakter entspricht klassischen Moog Synthesizern (4-Pol, 24 dB/Oktave Tiefpass). Bewirkt eine drastischere Dämpfung der Frequenzen oberhalb der Filter Frequency. Die Wirkung der Resonance ist wie bei 2PO.
FL1 (Flanger)	Ein Flanger erzeugt den sogenannten „Düsenflugeug-Effekt“, indem er ein um etwa 0 bis 12 Millisekunden verzögertes Signal mit dem Originalsignal mischt. Im Flanger Modus regelt der Filter Frequency Parameter die Stärke der Rückkopplung des verzögerten Signals. Die Erhöhung der Resonance verstärkt die tonartige Frequenz, die durch die

	Rückkopplung erzeugt wird.
FL2 (Flanger)	Identisch zu FL1, bis darauf, dass das verzögerte Signal phasen-invertiert ist. Dadurch werden mehr Bass-Frequenzen aus dem Signal entfernt, insbesondere bei höheren Filter Frequency Einstellungen. Dadurch klingt dieser Flanger ein bisschen anderes. Die Wirkung der Resonance ist wie bei FL1.
PIT (Pitch)	Dies ist ein einfaches Delay mit einem Regelbereich von 0 bis 20 Millisekunden. Die Modulation der Delay Zeit bewirkt Tonhöhenveränderungen. *Beispiel:* Bei Modulation mit der LFO Sinuswelle wird eine periodische Tonhöhenmodulation (Vibrato) erzeugt. Der Resonance Parameter hat keine Wirkung.
VOL	Dies ist eigentlich kein Filter, aber eine Lautstärkesteuerung, mit der man Modulationseffekte wie z.B. Tremolo erzeugen kann. Wenn angewählt, bestimmt der Filter Frequency Parameter die Grundlautstärke. Der Resonance Parameter hat keine Wirkung.
OFF	Schaltet den Filter aus.

Sequence Timebase bestimmt die Zeitbasis der Filter-Sequenz (z.B. der Notenwert, der jedem Sequenzerschritt zugeordnet ist). Es gibt 5 Einstellungen:

Display	Option
8n	Jeder Sequenzerschritt ist eine 1/8 Note. Jeder zweite Schritt in der Sequenz wird ausgelassen, was in 16 Schritte, bzw. 2 Takte mit 1/8 Noten resultiert.
8t	Jeder Sequenzerschritt ist eine triolische 1/8 Note. Falls angewählt, wird der vierte Schritt jeder Gruppe von 4 ausgelassen, was in 24 Schritte, bzw. 2 Takte in 1/8 Triolen resultiert.
16n	Jeder Sequenzerschritt ist eine 1/16 Note. Das ergibt 32 Schritte, bzw. 2 Takte mit 1/16 Noten.
16h	Gleich wie „16n“, nur dass die 1/16 Noten auf halbem Weg zwischen geradem und Swing*-Timing gespielt werden.
16S	Gleich wie „16n“, nur dass die 1/16 Noten im Swing* Timing gespielt werden.
DB	Die Zeitbasis des aktiven Drumbeats liefert die Zeitbasis des Sequenz.

*Die Swing-Funktion beeinflusst das Timing von gleichwertigen Notenpaaren. Jede Note benötigt normalerweise 50% der Gesamtlänge beider Noten. Das Hinzufügen von Swing verlängert die erste Note des Paars, und verkürzt die Länge der zweiten Note des Paars um den selben Wert, so dass die Gesamtlänge beider Noten zusammen erhalten bleibt. Das führt zu einer Rhythmik, die man in Shuffles und einigen Jazz-Stücken findet.

Reihe 2: Filter und Modulation

Filter Frequency hat eine von 3 Funktionen, abhängig von der Filter Mode Einstellung (siehe Beschreibung des Filter Mode beginnend auf Seite 26).

- Falls Filter Mode 2PO oder 4PO ist, bestimmt dieser Parameter die Eckfrequenz des Tiefpassfilters. Der Einstellbereich geht von 0 (etwa 100 Hz) bis 99 (etwa 10 kHz).
- Falls Filter Mode entweder FL1 oder FL2 (Flanger) oder PIT (Pitch)ist, bestimmt dieser Parameter die Ausgangs-Delayzeit (vor Modulation) von 0 (20 ms Delay) bis 99 (500 ms Delay)
- Falls Filter Mode VOL (Volume) ist, bestimmt dieser Parameter die Ausgangslautstärke (vor Modulation).

Modulation Source bestimmt die Modulationsquelle, welche Eckfrequenz, Delay Time oder Volume (abhängig vom Filter Mode) moduliert. X zeigt an, dass ein Parameter einen anderen moduliert (z.B. Env Gen X MIDI Vel bedeutet, dass der Envelope Generator die MIDI Velocity moduliert). „+“ bedeutet, dass 2 Quellen addiert sind. 3-Zeichen Abkürzungen im Display stehen für die verschiedenen Quellen:

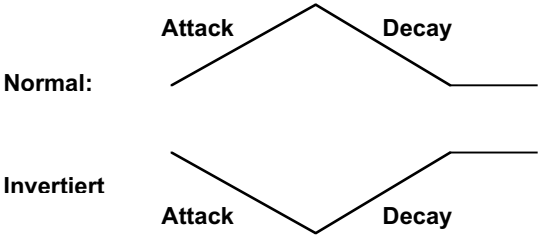
Display	Modulationsquelle
SEq	Sequence
EG	Envelope Gen
LFO	LFO
AUd	Audio Envelope
HOL	Hold Peak
nOt	MIDI Note
VEL	MIDI Velocity
bEn	MIDI Bend
COn	MIDI Cont
PrE	MIDI Pressure
E-L	Env Gen X LFO
E-H	Env Gen X Hold Peak
E-n	Env Gen X MIDI Note
E-V	Env Gen X MIDI Vel
E-b	Env Gen X MIDI Bend

E-C	Env Gen X MIDI Cont
E-P	Env Gen X MIDI Pressure
L-S	LFO X Seq
L-A	LFO X Aud
L-C	LFO X MIDI Cont
L-P	LFO X MIDI Pressure
S-n	Sequence + MIDI Note

Anmerkung: Falls E-L (Envelope Generator X LFO) gewählt ist, während der Rate Parameter des LFO auf einer Tempo basierten Einstellung steht und dessen Wave Parameter auf Random steht, dann wird der Envelope Generator durch die LFO Clock getriggert. Das erlaubt Effekte, wo der Envelope Generator mit konstanter Rate aber mit zufälligem Pegel getriggert wird.

Modulation Amount bestimmt, wie stark die gewählte Modulationsquelle den Filter moduliert. Dier Einstellbereich geht von –99 (voll invertierte Modulation) über 0 (keine Modulation) bis 99 (volle Modulation).

Invertierte Modulation bewirkt, dass Bewegungen der Modulationsquelle in positiver Richtung eine negative Bewegungsrichtung der Modulation der Filter Frequency zur Folge haben. Bei einem Envelope Generator zum Beispiel, würde die Filter Frequency in der Attack-Phase absinken anstatt zu steigen.



Standard- und invertierte Envelope

Filter Resonance nimmt abhängig von der Filter Mode Einstellung eine von zwei möglichen Funktionen an. Falls Filter Mode entweder auf 2PO oder 4PO (Tiefpassfilter) steht, steuert er den Pegel der Frequenzen um die Eckfrequenz herum. (Siehe den AdrenaLinn Signalweg Abschnitt auf Seite 17.) Falls auf FL1, FL2 (Flanger) oder PIT (Pitch) eingestellt, steuert er die Rückkopplung des Signals. Falls auf VOL (Volume) eingestellt, bestimmt er den Grundpegel vor Modulation. (Weitere

Informationen finden Sie in der Beschreibung der Filter Mode Parameter ab Seite 26.)

Reihe 3: Envelope Generator & LFO

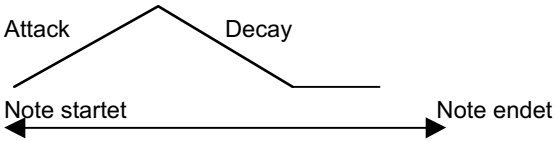
Ein Envelope Generator steuert, wie sich ein Klang im *Zeitablauf verändert*. Einige Instrumente, wie Gitarre, haben eine kurze *Attack*-Phase und eine lange *Decay*-Phase — sie starten sehr schnell und klingen langsam aus. Blasinstrumente hingegen werden langsamer laut (bis der Hohlkörper sich mit Luft gefüllt hat), verbleiben dann solange auf konstantem Pegel, wie Luft hineingeblasen wird und klingen sehr schnell aus. Wenn Sie den Envelope Generator zur Modulation der Filter Frequency verwenden, können Sie Effekte wie z.B. Auto-Wah erzeugen.

Der AdrenaLinn Envelope Generator hat zwei Parameter.

Attack bestimmt die Zeit, die der Envelope von keinem Pegel bis zum Maximalpegel braucht, sobald er ausgelöst (getriggert) wurde. Der Regelbereich geht von 0 (sofort) bis 99 (ungefähr 5 Sekunden).

Decay bestimmt die Zeit, die der Envelope vom Maximalpegel zum Ausklingen benötigt. Es gibt zwei Bereiche für Decay Einstellungen:

0-99: Das Decay beginnt unmittelbar nachdem die Attack-Phase abgeschlossen ist (Maximalwert) und fällt dann entweder in der vorgegebenen Zeit bis zum Minimalwert ab oder bis die gespielte Note stoppt, je nachdem welcher Fall zuerst eintritt. Der Regelbereich geht von 0 (sofort) bis 99 (ungefähr 5 Sekunden).



r00-r99: Nach Abschluss der Attack-Phase bleibt der Envelope-Pegel hoch, bis die gespielte Note beendet wird, dann erst beginnt die **Release**-Phase („r“). Der Regelbereich geht von 0 (sofort) bis 99 (ungefähr 5 Sekunden).

LFO Rate bestimmt die Geschwindigkeit, in der der LFO schwingt und für Modulationseffekte wie Tremolo, Auto-Pan, langsame Filter- oder Flanger-Sweeps verwendet wird. Es gibt zwei Einstellungs-Typen: *fixe* Einstellungen (konstante LFO Geschwindigkeiten) und *tempo-basierte* Einstellungen (synchronisiert den LFO zur Spielgeschwindigkeit des Drumbeats – z.B. Tremolo, das jede 1/8 oder 1/4 Note pulsiert). Die Optionen sind:

Display	Rate
0-99	Fixe Rate, von 1 Zyklus/10 Sekunden bis 10 Hz
8b	Einen Zyklus alle 8 Takte
4b	Einen Zyklus alle 4 Takte
2b	Einen Zyklus alle 2 Takte
1b	Einen Zyklus jeden Takt
2n	Einen Zyklus jede 1/2 Note
4n	Einen Zyklus jede 1/4 Note
8n	Einen Zyklus jede 1/8 Note
8t	Einen Zyklus jede 1/8 Triole
16n	Einen Zyklus jede 1/16 Note
16t	Einen Zyklus jede 1/16 Triole
32n	Einen Zyklus jede 1/32 Note
32t	Einen Zyklus jede 1/32 Triole

LFO Wave bestimmt die LFO-Wellenform und wird durch folgende 3-Zeichen Abkürzungen dargestellt:

Display	Wellenform
SIN	Sinuswelle
TRI	Dreieckwelle
PUL	Pulswelle mit 50% Seitenverhältnis (Rechteckwelle)
SAT	Sägezahnwelle
RAN	Gestufte Wellenform mit neuem Zufallswert bei jedem Zyklus

Anmerkung: Falls E-L (Envelope Generator X LFO) gewählt ist, während der Rate Parameter des LFO auf einer Tempo basierten Einstellung steht und dessen Wave Parameter auf Random steht, dann wird der Envelope Generator durch die LFO Clock getriggert. Das erlaubt Effekte, wo der Envelope Generator mit konstanter Rate aber mit zufälligem Pegel getriggert wird.

Anmerkung: Normalerweise startet der Envelope Generator seinen Durchlauf immer dann, wenn er eine Note am Eingang des AdrenaLinn erkennt. (Entweder am Audio Input oder am MIDI Input; siehe Seite 54 für den Abschnitt über die EG Trigger Parameter.) Er kann aber auch von einem bestimmten Schritt der Filter-Sequenz oder dem LFO getriggert werden:

- Der Envelope Generator wird von den Schritten des Filter-Sequenzers getriggert, falls der Mod Source Parameter auf SEQ oder L-S steht (und die LFO Wave nicht auf Random steht).
- Der Envelope Generator wird vom LFO getriggert, falls die Mod Source auf LFO, E-L, L-S, L-A-, L-C oder L-P steht und die LFO Wave auf Random steht.

Reihe 4: Amp Drive, Bass, Mid & Treble

Amp Drive bestimmt die Stärke Verstärker-Aussteuerung (Distortion) von 0 (keine Verzerrung) bis 99 (maximale Verzerrung). Im Uhrzeigersinn weiter nach 99 ruft die Einstellungen b00 bis b99 auf. Diese sind identisch zu den ersten 100 Einstellungen (0-99), nur dass die Verzerrung im Signalweg nun vor den Filter geschaltet ist, anstatt danach. Das ergibt einen ähnlichen Sound, als ob ein Wah-Pedal nach einem Verzerrerpedal geschaltet würde. Die Stärke des Amp Drive für jedes Amp Modell übersteigt die Stärke der modellierten Original-Amps.

Bass bestimmt den Pegel der Bassfrequenzen und modelliert den Bereich und das Verhalten des gewählten Amp Modells.

Mid bestimmt den Pegel der mittleren Frequenzen und modelliert den Bereich und das Verhalten des gewählten Amp Modells.

Treble bestimmt den Pegel der hohen Frequenzen und modelliert den Bereich und das Verhalten des gewählten Amp Modells.

Anmerkung: Der Amp Model Parameter erscheint in Reihe 5 der EDIT Sektion.

Reihe 5: Delay Effects & Amp Model

Delay Volume bestimmt den Pegel des verzögerten Signals, welches dem Hauptsignal hinzugefügt wird. Der Wertebereich geht von 0 (kein Delay-Signal) bis 99 (Delay gleich laut wie das Hauptsignal).

Delay Time bestimmt die Verzögerungszeit zwischen jeder Wiederholung. Die erste Option bietet ein fixes Delay; die anderen Delays sind synchron zum Drumbeat oder MIDI-Tempo. Das Delay verkürzt sich bei höheren Tempos und verlängert sich bei niedrigeren Tempos.

Display	Rate
0-99	Fixe Rate, from 0 (annähernd sofort) bis 1 Sekunde
2n	Delay-Zeit von einer 1/2 Note *
4n	Delay-Zeit von einer 1/4 Note *
8n	Delay-Zeit von einer 1/8 Note
8t	Delay-Zeit von einer 1/8 Triole
16n	Delay-Zeit von einer 1/16 Note
16t	Delay-Zeit von einer 1/16 Triole
32n	Delay-Zeit von einer 1/32 Note
32t	Delay-Zeit von einer 1/32 Triole

* Bei Verwendung dieser Einstellungen kann es vorkommen, dass mehr als die maximale 1 Sekunde Delay-Zeit erforderlich wäre. In diesem Fall schaltet das AdrenaLinn automatisch auf nächst höhere tempo-basierte Einstellung. *Beispiele:* Falls 2n gewählt ist und das Tempo geringer als 121 BPM ist, schaltet das AdrenaLinn auf 4n (1/4 Note Delay). Falls 2n oder 4n gewählt ist und das Tempo niedriger als 61 BPM ist, schaltet das Delay auf 8n (1/8 Note).

Delay Feedback bestimmt, wie viele Delay-Wiederholungen nach dem ersten Auftreten des verzögerten Signals erscheinen. Werte: von 0 (keine) bis 99 (ein bisschen weniger als unendlich).

Amp Model bestimmt eines von zwölf verschiedenen Verstärker-Modellen:

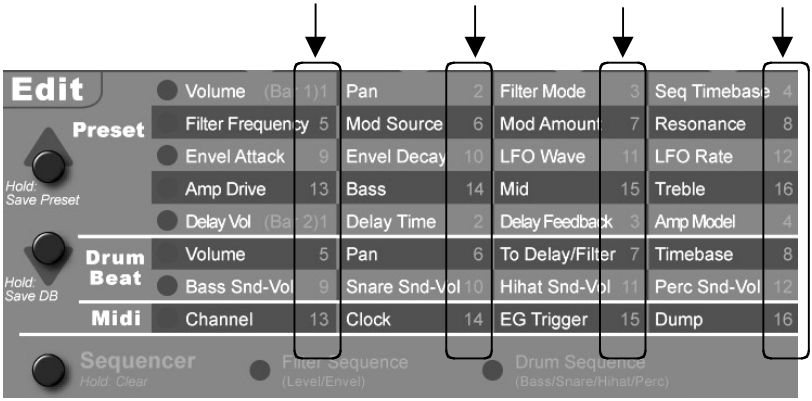
Model	Beschreibung
OFF	Lineare Verstärkung – Kein Modell
1	Fender Bassman Simulation
2	Fender Deluxe Reverb Simulation
3	Old small fender Simulation
4	Early Marshall Simulation
5	Classic Marshall Simulation
6	Modern Marshall Simulation
7	Vox AC-30 Top Boost Simulation
8	Matchless Chieftan Simulation
9	Boogie Dual Rectifier Simulation
10	Soldano Simulation
11	Fuzz box Simulation
12	Clean Console Preamp Simulation

Anmerkung: Die oben genannten Namen sind Markenzeichen der jeweiligen Hersteller. Wird sagen nicht, dass wir die Sounds dieser Verstärker exakt nachahmen, sondern dass wir bei der Gestaltung unserer Modelle von diesen klassischen Amps inspiriert wurden.

Editieren der Filter Sequence

Jedes der 200 Presets beinhaltet eine eigene **Filter Sequence.** Jede Sequence hat 32 Schritte. Jeder Schritt kann einen Modulationswert zwischen 0 und 99 annehmen, sowie optional den Envelope Generator triggern, wenn dieser Schritt in der Sequence gespielt wird. (Um eine visuelle Darstellung dieses Zusammenhangs zu sehen, siehe den SoundDiver Editor Screen auf Seite 58.)

Zum Editieren der Filter Sequence benutzen Sie einen alternativen Modus der 8 x 4 Edit-Matrix, wo die 32 Schritte in Grau aufgedruckt sind („Bar 1“ (Takt 1), „1-16“ und „Bar 2, 1-16“) und die 32 weißen Parameter-Funktionen ersetzen:



Alternative Panel-Funktionen für die Sequence Editierung

Zum Editieren der Filter Sequence des aktiven Presets:

1 Wählen (oder kreieren) Sie ein Preset, wo die Filter Sequence die Modulationsquelle ist. (Filter Mode = SEQ)
2 Mit den UP oder DOWN Pfeiltastern wählen Sie eine der Presetreihen in der Edit Sektion (eine der oberen 5 Reihen).
3 Drücken Sie den SEQUENCER Taster einmal. Die Filter Sequence LED leuchtet. Anmerkung: Das linke Zeichen des Displays zeigt „L“, was bedeutet, dass Sie nun die Sequence Level Daten bearbeiten können.
4 Um den Sequence Level an einem bestimmten Schritt zu bearbeiten, lokalisieren Sie die gewünschte Schrittnummer (1 bis 16 entweder in Takt 1 oder 2) in der 8 x 4 Matrix, dann drücken Sie die UP und DOWN Pfeiltaster, bis die LED links der gewünschten Reihe

leuchtet. Dann drehen Sie den Regler in der Spalte über der Schrittnummer. (Das Display zeigt den aktuellen Wert des entsprechenden Schritts.) Wie bei der Bearbeitung der Parameter müssen Sie den Regler um nur einen „Klick“ drehen, um den Wert anzuzeigen. Jeder weitere „Klick“ verändert den angezeigten Wert. Der Einstellbereich ist L00-L99.
Anmerkung: Falls die Sequence Timebase auf „8n“ (1/8 notes) steht, haben Änderungen an geradzahligen Schritten (Spalten 2 und 4) keine Auswirkungen. Falls die Sequence Timebase auf „8t“ (1/8 Triolen)steht, haben Änderungen an Schritten in Spalte 4 (Schritte, die nicht auf 1/8 Triolen fallen) keine Auswirkungen.

5 Jeder Schritt kann optional den Envelope Generator triggern wenn das AdrenaLinn diesen Schritt in der Sequence erreicht. Um den Envelope Generator On/Off Status für jeden Schritt zu bearbeiten, drücken Sie erneut einmal den SEQUENCER Taster. Nun zeigt der linke Abschnitt des Displays „EG“, was bedeutet, dass Sie sich im Envelope Generator Trigger Edit Modus befinden. Wie beim Editieren der Level Informationen, lokalisieren Sie den gewünschten Schritt und editieren Sie dann die Daten. Wählen Sie „Eg0“ für keinen Envelope oder „Eg1“ zum Triggern der Envelope in diesem Schritt.

6 Um den Sequencer Modus zu verlassen und zur normalen Parameter-Editierung zurückzukehren, drücken Sie erneut den SEQUENCER Taster. Die Filter Sequence LED geht aus. Oder drücken Sie MAIN, dann entweder den UP oder DOWN Taster.

Zusammenfassung: Das Drücken des SEQUENCER Tasters während eine der 5 Preset Reihen (Reihen 1 –5) angewählt ist, schaltet zwischen 3 Zuständen um:

1. Editieren von Sequence Schritt Level Daten (L00 – L99)
2. Editieren von Sequence Schritt Envelope Generator On/Off Status (EG0 oder EG1)
3. Normale Bearbeitung von Preset Parametern (keine Sequence Editierung)

Die Filter Sequence LED leuchtet, wenn Selektion 1 oder 2 aktiv ist.

Während der Editierung der Filter Sequence, kann das AdrenaLinn spielen oder gestoppt sein. Falls es spielt, blinken die LEDs der Reihen und Spalten auf und zeigen damit den jeweils gerade gespielten Schritt innerhalb der 32-Schritt Sequence an. Beachten Sie bitte, dass der Sequence Timebase Parameter Einfluss auf die Gesamtanzahl der Schritte hat:

- Falls die Sequence Timebase des aktiven Presets 16n (1/16 Note), 16h (Halb-Swing) oder 16S (Swing) ist, dann sind alle 32 Schritte in der Filter Sequence verfügbar.
- Falls die Sequence Timebase des aktiven Presets 1/8n (1/8 notes)ist, dann besteht die Filter Sequence aus 16 Achtelnoten, und

die Schritte in den Spalten 2 und 4 (jede zweite 1/16 Note) sind deaktiviert.

- Falls die Sequence Timebase des aktiven Presets 1/8t (1/8 Triolen) ist, dann besteht die Filter Sequence aus 24 Achteltriolen, und die Schritte in Spalte 4 sind deaktiviert.

Anmerkung: Falls ein Sequence Schritt den Envelope generator eingeschaltet hat (EG1), wird die Decay-Phase abgeschnitten, sobald der nächste Schritt spielt. Falls der Level des nächsten Schritts allerdings auf 0 steht, läuft das Decay weiter in den nächsten Schritt hinein.

Löschen von Sequence Daten

Wenn Sie die Sequence Level oder Envelope Generator On/Off Daten in der gesamten Sequence löschen wollen:

1 Drücken Sie wiederholt den SEQUENCER Taster, bis entweder die Level („L“) oder Envelope Generator On/Off Daten („Eg“) angezeigt werden.
2 Drücken und halten Sie den SEQUENCER Taster für 1/2 Sekunde.

Presets speichern und kopieren

Während der Bearbeitung eines Preset Parameters blinken die 5 Preset LEDs und zeigen damit an, dass das Preset gespeichert werden muss, damit die Änderungen erhalten bleiben. *Jegliche Änderungen, die Sie an einem Preset vornehmen gehen verloren, wenn Sie das Preset nicht speichern.*

Speichern von Änderungen im aktiven Preset auf den gleichen oder einen anderen Speicherplatz:

1 Drücken und halten Sie den UP Taster für 1/2 Sekunde. Falls das aktive Preset ein User Preset ist, erscheint seine Nummer im Display. Falls das aktive Preset ein Factory Preset ist, dann erscheint die gleiche Nummer der User Bank (weil Sie nicht in die Factory Preset Bank speichern können). Die Spalte 1 LED und die Main LED blinken und zeigen damit an, dass Sie nun den Ziel-Speicherplatz auswählen müssen.
2 Um Ihre verändertes Preset auf dem angezeigten User Preset Speicherplatz zu sichern, drücken Sie erneut UP (durch Drücken einer beliebigen anderen Taste brechen Sie den Vorgang ab).
3 Um das Preset auf einem anderen User Preset Speicherplatz (U00-U99) zu sichern, wählen Sie ihn mit dem Regler der Spalte 1 an und drücken dann UP. Durch Drücken einer beliebigen anderen Taste brechen Sie den Vorgang ab

Erstellen populärer Effekte

Im folgenden Abschnitt erklären wir Schritt für Schritt die Erstellung einiger populärer Effekte:

Tremolo

1. Stellen Sie den Filter Mode auf VOL (Volume).
2. Stellen Sie den Mod Source Parameter auf LFO (Low-Frequency Oscillator).
3. Stellen Sie die Filter Frequency auf 75.
4. Stellen Sie den Mod Amount auf 50.
5. Stellen Sie den LFO Wave Parameter auf Sin (Sinuswelle).
6. Stellen Sie die LFO Rate auf die gewünschte Geschwindigkeit: entweder eine *fixe* Geschwindigkeit, mit einem Wert zwischen 0 und 99, oder einer *synchronisierten* Geschwindigkeit mit einem Bereich von jedem 8 Takt bis zu jeder 32stel Note (Details zur LFO Rate finden Sie auf Seite 33).

Flanger

1. Stellen Sie den Filter Mode Parameter auf FL1 oder FL2.
2. Stellen Sie den Mod Source Parameter auf LFO (Low-Frequency Oscillator).
3. Stellen Sie den LFO Wave Parameter auf Sin (Sinuswelle).
4. Stellen Sie die LFO Rate auf die gewünschte Geschwindigkeit: entweder eine *fixe* Geschwindigkeit, mit einem Wert zwischen 0 und 99, oder einer *synchronisierten* Geschwindigkeit mit einem Bereich von jedem 8 Takt bis zu jeder 32stel Note (Details zur LFO Rate finden Sie auf Seite 33).
5. Stellen Sie die Filter Frequency (welcher den Delay Time Bereich im Flanger definiert) auf einen mittleren Wert um die 50.
6. Stellen Sie Mod Amount auf einen niedrigeren Wert, etwa 30. Falls Sie im Flanger weniger Bassanteile haben wollen, stellen Sie den Mod Amount auf einen invertierten Wert, etwa -30.
7. Stellen Sie die Resonance (welche die Delay-Rückkopplung bestimmt) auf einen niedrigeren Wert, etwa 30.
8. Hinweis: Falls Sie gemeinsam mit dem Flanger ein Amp Model verwenden, stellen Sie den Amp Drive so ein, dass er sich im Signalweg vor dem Flanger befindet (scrollen Sie den Amp Drive Parameter nach 99, bis Sie „b“ im LED Display sehen). Das ergibt einen volleren Flange-Ton, so als ob Sie ein Distortion-Pedal vor ein Flanger-Pedal schalten würden.

Audio-Triggered Envelope Generator („Auto-Wah“)

1. Stellen Sie den Filter Mode auf „4P0“ (4-Pol) Filter.
2. Stellen Sie Mod Source auf „AUD“ (Audio).
3. Stellen Sie den Mod Amount auf einen hohen Wert, z.B. 99.
4. Stellen Sie Resonance auf einen relativ hohen Wert, z.B. 60. Der Filter beeinflusst nun Ihren Gitarrensound je nach Pegel des Eingangssignals: der „Auto-Wah“.

LFO Pan („Auto-Pan“)

1. Achten Sie darauf, dass Sie die Stereo Ausgänge verwenden.
2. Stellen Sie den Pan Parameter auf LFO.
3. Stellen Sie die LFO Wave auf Sin (Sinuswelle).
4. Stellen Sie die Länge des Pan-Zyklus mit dem LFO Rate Parameter auf die gewünschte Länge (8 Takte, 4 Takte, 1 Takt, ganze Noten, etc.).

Nur Amp Model

1. Stellen Sie den Filter Mode auf OFF.
2. Wählen Sie das gewünschte Amp Model (eine vollständige Liste der Amp Simulationen finden Sie weiter vorne in diesem Kapitel).
3. Stellen Sie den Amp Drive auf den gewünschten Wert.

Nur Delay

1. Stellen Sie den Filter Mode auf OFF.
2. Schalten Sie Amp Model auf OFF.
3. Stellen Sie die Delay Time ein (0-99 für einen fixen Wert oder 1/2 Note–1/32 Note für einen synchronisierten Wert).
4. Stellen Sie Delay Volume und Delay Feedback auf die gewünschten Werte.

Kapitel 4: Edit Modus – Editieren von Drumbeats

Das AdrenaLinn enthält 100 **Factory Drumbeats** (F00-F99) und 100 **User Drumbeats** (U00-U99).

- Jeder Drumbeat enthält 32 Schritte, normalerweise in 2 Takten mit jeweils 1/16 Noten.
- Jesder Schritt enthält Bass, Snare, HiHat und Percussion Stimme. Bass, Snare und Hi-Hat spielen auf einem von drei Lautstärke-Pegeln. Die Percussion Stimme kann eines von drei Percussion Instrumenten auf einem Lautstärke-Pegel spielen.
- Für jeden Drumbeat steht eine Auswahl von alternativen Sounds für Bass, Snare, Hi-Hat und Percussion Instrumente zur Verfügung.
- Der Instrument-Mix, Stereoplatzierung und andere Parameter lassen sich editieren.

Reihe 6: Volume, Pan, To Delay/Filter und Timebase

Volume bestimmt die Gesamtlautstärke des Drumbeat (00 bis 99). Verwenden Sie diesen Parameter, um Lautstärkeunterschiede zwischen unterschiedlichen Drumbeats auszugleichen.

Pan bestimmt die Panoramposition des Drumbeat im Stereofeld, von L50 (ganz links) über C (Center) bis R50 (ganz rechts). Eine Erhöhung des Wertes über R50 hinaus ruft weitere Einstellungen auf:

Display	Option
St1	Kick = C, Snare = C, Hi-Hat = L25, Perc1 = L25, Perc2 = C, Perc3 = R25
St2	Kick = L50, Snare = R50, Hi-Hat = L50, Perc1 = L25, Perc2 = C, Perc3 = R25
St3	Kick = L25, Snare = R25, Hi-Hat = L50, Perc1 = L25, Perc2 = C, Perc3 = R25
St4	Kick = L50, Snare = L50, Hi-Hat = L50, Perc1 = L25, Perc2 = C, Perc3 = R25

To Delay/Filter erlaubt Ihnen, das Drum-Signal entweder zum Delay oder zum Filter zu schicken. Die Optionen sind D00 – D99 (Pegel ins Delay), gefolgt von F00-F99 (Pegel zum Filter Input). Durch das Senden

des Drumbeats zum Filter, können Sie einige sehr interessante Klänge erzielen. (Siehe den nächsten Abschnitt, „Gefilterte Drumbeats“ für mehr Informationen.)
Timebase steuert beides, die Notenlänge und den Swing des Drumbeats. Es gibt 5 Einstellmöglichkeiten:

Display	Option
8n	Jeder Sequenzerschritt ist eine 1/8 Note. Jeder zweite Schritt in der Sequenz wird ausgelassen, was in 16 Schritte, bzw. 2 Takte mit 1/8 Noten resultiert.
8t	Jeder Sequenzerschritt ist eine triolische 1/8 Note. Falls angewählt, wird der vierte Schritt jeder Gruppe von 4 ausgelassen, was in 24 Schritte, bzw. 2 Takte in 1/8 Triolen resultiert.
16n	Jeder Sequenzerschritt ist eine 1/16 Note. Das ergibt 32 Schritte, bzw. 2 Takte mit 1/16 Noten.
16h	Gleich wie „16n“, nur dass die 1/16 Noten auf halbem Weg zwischen geradem und Swing-Timing gespielt werden.
16S	Gleich wie „16n“, nur dass die 1/16 Noten im Swing* Timing gespielt werden.

Gefilterte Drumbeats

Es ist möglich, die Drumbeats des AdrenaLinn durch den Signalweg des Instrument-Prozessors zu schicken (Filter, Amp Model und Delay). Damit können Sie einige sehr interessante Klänge erzielen.

Sie müssen lediglich den Delay/Filter Parameter (beschrieben im Anschnitt, der ab Seite 46 beginnt) zwischen F00 und F99 einstellen, abhängig davon, wie laut der Drumbeat in den Signalweg geschickt werden soll. Dann wählen Sie irgendein Preset während der Drumbeat spielt, um den Effekt zu hören. Jedes gewählte Preset verfremdet den Drumbeat auf andere Weise. Falls Sie den unbearbeiteten Pegel des Drumbeat absenken wollen, müssen Sie den Wert des Volume Parameters des Drumbeats absenken.

Reihe 7: Sound und Lautstärke für jede Drum

Bass Sound-Volume bestimmt für den gewählten Drumbeat den Bass Drum Signalpegel und das Bass Drum Sample. Das Display zeigt zwei Ziffern, die durch einen Strich (-) getrennt sind. Die linke Ziffer (1-9) zeigt an, welche der 9 Bass Drum Sounds gewählt ist. Die rechte Ziffer (0-9) zeigt den Bass Drum Pegel innerhalb der Drum-Mischung. Durch Drehen des Reglers bewegt Sie durch die 10 Lautstärkepegel des ersten Bass Sounds, dann die 10 Pegel des zweiten Bass Sounds, u.s.w. für alle 9 Sounds.

Snare Sound-Volume funktioniert gleich wie der Bass Sound-Volume Parameter, nur dass er den Snare Sound beeinflusst.

Hihat Sound-Volume funktioniert gleich wie der Bass Sound-Volume Parameter, nur dass er den Hi-Hat Sound beeinflusst.

Percussion Sound-Volume funktioniert gleich wie der Bass Sound-Volume Parameter, nur dass er den Percussion Sound beeinflusst. Allerdings ändert dieser Parameter bei der Soundwahl (die linke Ziffer) jeweils ein komplettes Set von 3 Percussion Sounds, die im Percussion Part des Drumbeats verwendet werden. Außerdem stehen nur 5 Soundsets zur Verfügung (1-5), die jeweils 3 Percussion Sounds enthalten.

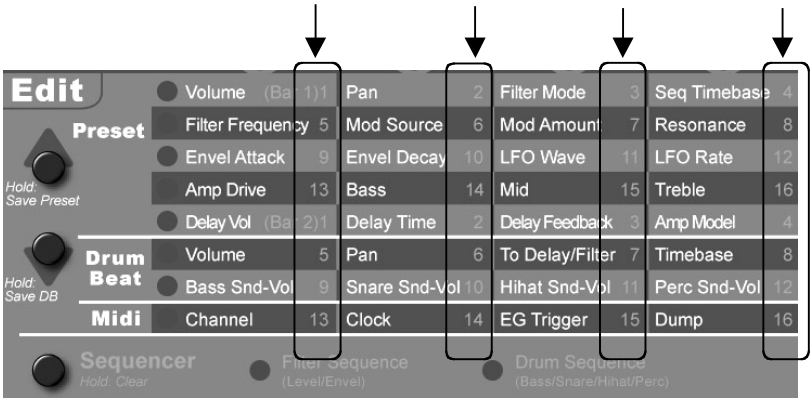
Editieren der Drumbeat Sequence

Jede Drumbeat Sequence hat 32 Schritte. Jeder Schritt kann folgendes enthalten:

1. Bass Drum bei einem von 3 Volume Pegeln oder aus
2. Snare Drum bei einem von 3 Volume Pegeln oder aus
3. Hihat bei einem von 3 Volume Pegeln oder aus
4. Percussion: eines von 3 Percussion Instruments kann auf einem Pegel spielen.

(Um eine visuelle Darstellung dieses Zusammenhangs zu sehen, siehe den SoundDiver Editor Screen auf Seite 58.)

Zum Editieren der Drumbeat Sequence benutzen Sie einen alternativen Modus der 8 x 4 Edit-Matrix, wo die 32 Schritte in Grau aufgedruckt sind („Bar 1“ (Takt 1), „1-16“ und „Bar 2, 1-16“) und die 32 weißen Parameter-Funktionen ersetzen:



Alternative Panel-Funktionen für die Drumbeat Sequence Editierung

Das Editieren der Notensequenz des aktiven Drumbeats:

1 Wählen Sie den zu Bearbeitenden Drumbeat.
2 Mit dem UP und/oder DOWN Pfeiltastern wählen Sie eine der Drumbeat Reihen in der Edit Sektion (Reihe 6 oder 7).
3 Drücken Sie den SEQUENCER Taster einmal. Die Drum Sequence LED leuchtet. Die Funktion der 8 X 4 Edit-Matrix wechselt nun von

den 32 Parameternamen, die in Weiß aufgedruckt sind, auf die 32 Sequence Schritt Nummern (zwei Gruppen von 16), die in Grau aufgedruckt sind. Das ganz linke Zeichen im Display zeigt „b“, was bedeutet, dass Sie nun die Bass Drum Daten editieren.

4 Um den Bass Drum Pegel an einem ganz bestimmten Schritt zu ändern, lokalisieren Sie zunächst die Schrittnummer (1 bis 16 in Takt 1 oder 2), dann drücken Sie den UP und/oder DOWN Pfeiltaster, bis die LED der entsprechenden Reihe leuchtet.

5 Drehen Sie den Regler in der entsprechenden Spalte. Das Display zeigt nun den Wert des Schritts, der sich im Schnittpunkt der leuchtenden Reihen- und Spalten-LEDs befindet. Wie bei der normalen Parameter-Editierung müssen Sie, um eine Spalten-LED zum Leuchten zu bringen, den darüber liegenden Regler um einen „Klick“ drehen. Erst nachfolgende „Klicks“ verändern den angewählten Wert. Der Regelbereich geht von „bA0“ (aus) bis „bA3“ (lautester Wert).

6 Es stehen vier Drums in jeder Sequence zur Verfügung: Bass, Snare, Hi-Hat und Percussion. Drücken Sie den SEQUENCER Taster erneut, um die Snare Daten zu bearbeiten, nochmals für Hi-Hat und noch mal für die Percussion Daten. Die linken Zeichen des Displays zeigen bA für Bass, Sn für Snare, Hi für HiHat und PE für Percussion.

7 Um den Sequencer Modus zu verlassen und zur normalen Parameterbearbeitung zurückzukehren, drücken Sie wiederholt den SEQUENCER Taster, bis die Drum Sequence LED ausgeht (das passiert nach dem Perc Edit Schritt). Oder drücken Sie MAIN, dann entweder den UP oder DOWN Taster.

Zusammenfassung: Das Drücken des SEQUENCER Tasters, während eine der beiden Drumbeat Reihen (Reieh 6 oder 7) aktiv ist, schaltet zwischen 5 Zuständen um:

1. Schrittbearbeitung der Bass Drum Level Daten (bA0 – bA3)
2. Schrittbearbeitung der Snare Drum Level Daten (Sn0 – Sn3)
3. Schrittbearbeitung der HiHat Level Daten (Hi0 – Hi3)
4. Schrittbearbeitung der Percussion Daten ((PE0 – PE3)
5. Normale Bearbeitung von Drumbeat Parametern (keine Drumbeat Sequence Bearbeitung)

Die Drum Sequence LED ist bei Selektion 1 bis 4 an.

Während der Editierung der Drumbeat Sequence kann das AdrenaLinn spielen oder gestoppt sein. Falls es spielt, blinken die LEDs der Reihen und Spalten auf und zeigen damit den jeweils gerade gespielten Schritt innerhalb der 32-Schritt Sequence an. Beachten Sie bitte, dass der Drumbeat Timebase Parameter Einfluss auf die Gesamtanzahl der Schritte hat:

- Falls die Drumbeat Timebase des aktiven Presets 16n (1/16 Note), 16h (Halb-Swing) oder 16S (Swing) ist, dann sind alle 32 Schritte in der Drumbeat Sequence verfügbar.
- Falls die Drumbeat Timebase des aktiven Presets 1/8n (1/8 notes)ist, dann besteht die Drumbeat Sequence aus 16 Achtelnoten, und die Schritte in den Spalten 2 und 4 (jede zweite 1/16 Note) sind deaktiviert.
- Falls die Drumbeat Timebase des aktiven Presets 1/8t (1/8 Triolen) ist, dann besteht die Drumbeat Sequence aus 24 Achteltriolen, und die Schritte in Spalte 4 sind deaktiviert.

Drumbeat Sequence Daten löschen

Um alle Noten einer bestimmten Drum innerhalb einer Drumbeat Sequence zu löschen:

1. Drücken Sie den SEQUENCER Taster wiederholt, bis Sie den Drum Typ erreicht haben, den Sie löschen wollen (bA = Bass, Sn = Snare, Hi = Hi-Hat, PE = Percussion).
2. Drücken und halten Sie den SEQUENCER Taster für 1/2 Sekunde.

Drumbeats speichern und kopieren

Während der Bearbeitung eines Drumbeats blinken die 5 Preset LEDs und zeigen damit an, dass der Drumbeats gespeichert werden muss, damit die Änderungen erhalten bleiben. *Jegliche Änderungen, die Sie an einem Drumbeat vornehmen gehen verloren, wenn Sie das Drumbeat nicht speichern.*

Speichern von Änderungen im aktiven Drumbeat auf den gleichen oder einen anderen Speicherplatz:

1 Drücken und halten Sie den UP Taster für 1/2 Sekunde. Falls der aktive Drumbeat ein User Drumbeat ist, erscheint seine Nummer im Display. Falls das aktive Drumbeat ein Factory Drumbeat ist, dann erscheint die gleiche Nummer der User Bank (weil Sie nicht in die Factory Drumbeat Bank speichern können). Die Spalte 1 LED und die Main LED blinken und zeigen damit an, dass Sie nun den Ziel-Speicherplatz auswählen müssen.
2 Um Ihren veränderten Drumbeat auf dem angezeigten User Drumbeat Speicherplatz zu sichern, drücken Sie erneut UP (durch Drücken einer beliebigen anderen Taste brechen Sie den Vorgang ab).
3 Um den Drumbeat auf einem anderen User Drumbeat Speicherplatz (U00-U99) zu sichern, wählen Sie ihn mit dem Regler der Spalte 1 an und drücken dann UP. Durch Drücken einer beliebigen anderen Taste brechen Sie den Vorgang ab

Kapitel 5: Edit Modus – Ändern der MIDI Einstellungen

Reihe 8: MIDI Einstellungen

Die letzte Edit Reihe enthält MIDI Parameter.

Channel bestimmt den MIDI Kanal (1-16 oder ALL) über den das AdrenaLinn MIDI Kanal Voice-Meldungen empfängt (MIDI Note, Velocity, Bend, Controller, Pressure und Program Change). Die Standard-Einstellung ist ALL (Omni Mode).

Anmerkung: Wenn Sie den SoundDiver MIDI Editor verwenden, achten Sie darauf, dass Sie diesen Parameter entweder auf ALL oder auf den gleichen MIDI Kanal stellen, den SoundDiver benutzt. Falls nicht, kann SoundDiver keine Daten im AdrenaLinn verändern.

Clock bestimmt die Clock Quelle, auf die die zeitbezogenen Effekte des AdrenaLinn synchronisiert werden. Die Einstellmöglichkeiten sind:

Display	Option
OFF	Keine MIDI Clock Funktionen, weder IN noch OUT.
IN	Ankommende MIDI Clock Daten ersetzen die interne Clock. MIDI Start Meldungen bewirken, dass das AdrenaLinn von vorne zu Spielen beginnt; MIDI Stop Medungen stoppen die Wiedergabe. MIDI Continue Meldungen startet die Sequence Wiedergabe an dem Punkt, an dem sie gestoppt wurde. MIDI Song Position Pointer Meldungen positionieren die interne Sequence an der Position, die durch die Meldung bezeichnet wurde.
OUT	Das AdrenaLinn sendet MIDI Clock Meldungen über den MIDI Out. Durch drücken von Start erzeugt eine MIDI Start Meldung; stoppen des AdrenaLinn sendet eine MIDI Stop Meldung.
I-O	Dies kombiniert die Funktionen der IN und OUT Einstellungen.

EG Trigger bestimmt die Trigger-Quelle für den Envelope Generator:

Display	Option
AUD	(Audio) Envelope Generator wird durch den Audio Input getriggert
MID	(MIDI) Envelope Generator wird durch den MIDI Input getriggert
AnP	(Audio, No Program Changes) Gleich wie AUD, außer das eingehende MIDI Programmwechsel-Befehle ignoriert werden
MnP	(MIDI, No Program changes) Gleich wie MID, außer das eingehende MIDI Programmwechsel-Befehle ignoriert werden

Anmerkung: Wenn Sie den SoundDiver MIDI Editor verwenden, stelle Sie diesen Parameter auf AUD oder MID. Falls nicht, kann SoundDiver keine Presets umschalten.

Dump bestimmt, welcher der drei Typen von MIDI Dumps ausgeführt werden soll, wenn der Bypass Fußtaster gedrückt wird:

Display	Option
PST	(Preset) Sendet das gerade gewählte Preset
DBT	(Drumbeat) Sendet den gerade gewählten Drumbeat
ALL	Sendet alle User Presets und Drumbeats

Anmerkung: Nachdem Sie diesen Parameter angewählt haben, blinkt die Bypass LED, um anzuzeigen, dass das Drücken des Bypass Fußtasters den MIDI Dump auslöst.

Um ein Preset von einem AdrenaLinn zu einem anderen zu übertragen:

1. Verbinden Sie den MIDI OUT des Quell-AdrenaLinn mit einem MIDI-Kabel mit dem MIDI IN des Ziel-AdrenaLinn.
2. Wählen Sie das Ziel-User Preset am Ziel- AdrenaLinn.
3. Wählen Sie die Preset-Nummer am Quell-AdrenaLinn, die gesendet werden soll, wählen Sie dann den DUMP Parameter und stellen Sie seinen Wert auf PST. Dann lösen Sie mit dem BYPASS Fußtaster den Transfer aus.

Um einen Drumbeat von einem AdrenaLinn zu einem anderen zu übertragen:

1. Verbinden Sie den MIDI OUT des Quell-AdrenaLinn mit einem MIDI-Kabel mit dem MIDI IN des Ziel-AdrenaLinn.
2. Wählen Sie den Ziel-User Drumbeat am Ziel- AdrenaLinn.
3. Wählen Sie die Drumbeat-Nummer am Quell-AdrenaLinn, die gesendet werden soll, wählen Sie dann den DUMP Parameter und stellen Sie seinen Wert auf DBT. Dann lösen Sie mit dem BYPASS Fußtaster den Transfer aus.

Synchronisierung zu MIDI

Eine der herausragenden Möglichkeiten des AdrenaLinn ist das perfekte Zusammenspiel mit anderen Maschinen – wie Drum Maschinen, Sequenzer, Grooveboxen und anderen rhythmusorientierten Geräten. Um die AdrenaLinn auf MIDI zu synchronisieren (siehe Seite 54 für Informationen zur Bearbeitung von MIDI Parametern):

1 Stellen Sie den MIDI Clock Parameter auf „In“ oder „I-O“.
2 Verbinden Sie den MIDI Clock Output des Gerätes, zu dem Sie synchronisieren wollen mit dem MIDI Input des AdrenaLinn.
3 Drücken Sie Play am externen Gerät. Das AdrenaLinn startet synchron zu spielen.

Anhang

Häufig gestellte Fragen

F: Wie groß ist das AdrenaLinn?

A: Etwa 18,5cm breit, etwa 14,3cm tief und etwa 3,9cm hoch.

F: Ist die interne Signalverarbeitung analog oder digital?

A: Komplett digital.

F: Wie hoch ist die Auflösung des Digitalsignals?

A: A-D und D-A Wandlung erfolgt in 24 bit bei 40kHz Samplingrate. Interne Signalverarbeitung erfolgt in 32 bit.

F: Wie lang ist die maximale Delay-Zeit?

A: 1 Sekunde.

F: Wie viele Drumsounds sind eingebaut?

A: Es stehen jeweils 9 Samples für Bass Drum, Snare und HiHat zur Verfügung und außerdem 15 Percussion Samples.

F: Kann ich den Drum-Sound vom Gitarren-Sound trennen?

A: Ja. Drücken und halten Sie den MAIN Taster. Das bringt Sie zu den sekundären Funktionen der Regler. Drehen Sie den vierten Regler nach links, um die Lautstärke des Drumbeats abzusenken bzw. nach rechts um das Preset abzusenken. Wenn Sie den Regler noch weiter nach rechts drehen, zeigt das Display „SEP“ und das führt den Drumbeat auf den rechten Ausgang und das Preset auf den linken Ausgang.

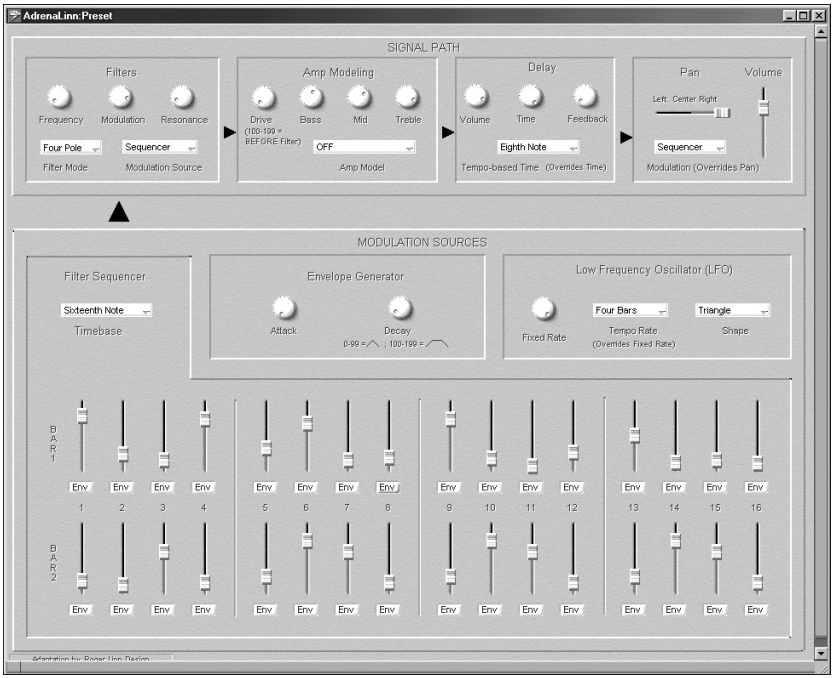
F: Welche Verstärker werden im AdrenaLinn nachgeahmt?

A: Das AdrenaLinn bietet zwölf Amp Simulationen: Fender Bassman, Fender Deluxe, Small Fender, Early Marshall, Classic Marshall, Modern Marshall, Vox AC30 Top Boost, Matchless, Boogie Rectifier, Soldano, Fuzz Box und Clean Preamp.

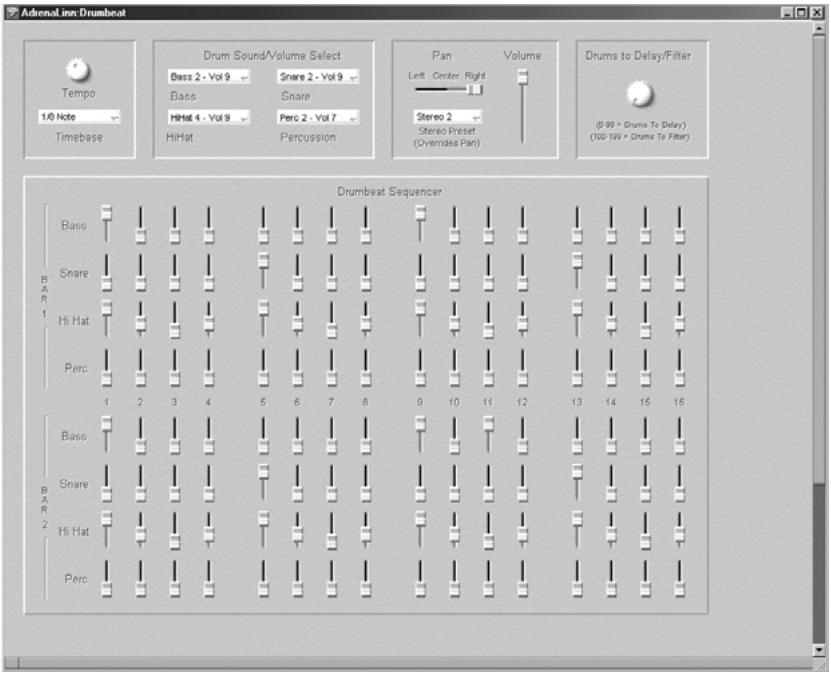
PC/Mac Editierung mit Emagic SoundDiver

Als Alternative zur Editierung an der Bedienoberfläche, können Sie das AdrenaLinn mit Hilfe eines Windows PC oder eines Macintosh und dem universellen MIDI-Geräte-Editor SoundDiver von Emagic bearbeiten. Mit SoundDiver ist nicht nur das Bearbeiten leichter, sie können damit auch Presets und Drumbeats im Computer speichern und zu anderen AdrenaLinn Usern schicken.

Hier sind ein paar Screenshots vom AdrenaLinn Programmiermodul für SoundDiver:



SoundDiver Screen zur Bearbeitung von AdrenaLinn Presets



SoundDiver Screen zur Bearbeitung von AdrenaLinn Drumbeats

Um mehr über SoundDiver zu erfahren, besuchen Sie die Website von Emagic: www.emagic.de. Wenn Sie SoundDiver besitzen, müssen Sie lediglich das AdrenaLinn Editiermodul von deren Website oder von unserer Website, www.rogerlinndesign.com, herunterladen

Support, Garantie und Reparatur

Für alle Fragen bezüglich Support, Garantie und Reparatur wenden Sie sich in Deutschland an:

NOSE – no ordinary sound experience AG
Spürckstr. 9

50321 Brühl-Schwadorf

Tel: 0700-NOSE-FOR-U (0700-6673-367-8),
oder +49-(0)2232-5675-0

Fax: +49-(0)2232-5675-20

Website: www.nose.ag

Credits

Roger Linn möchte sich für die hervorragende Mitarbeit bei der Entwicklung des AdrenaLinn bei folgenden Menschen und Unternehmen bedanken:

Ingenieure:

- Dan Ash, DSP Software
- Darius Mostowfi, Hardwaredesign, Microcontroller-Software, DSP Algorithmus-Design und Coding.
- Dave Smith, Microcontroller-Software und MIDI Editor-Software. (Ja, *der* Dave Smith, der Sequential Circuits gegründet hat, den Prophet 5 Synthesizer gebaut hat, und MIDI mitentwickelt hat.)

Zusätzliche Ingenieure:

- Tom Oberheim, initiales Hardwaredesign. (Ja, *der* Tom Oberheim, der Oberheim Electronics gegründet hat und die vielen wundervollen Oberheim Synthesizer entwickelt hat.)
- Gints Klimanis, DSP Software-Simulator und DSP Software
- Interform Design, Industriedesign

Index

Amp Drive, 35
Amp Model, 19, 37
Attack, 32
Audio Delay, 19
Audio Envelope, 24
Auto-Pan
  erstellen, 43
Auto-Wah
  erstellen, 43
Balance/Separate, 12
Bass, 35
Bypass Fußtaster, 13
  Hold 1 bar for Tempo, 13
Bypass Preset, 11
Credits, 62
Daten wiederherstellen, 14
Decay, 32
Delay Feedback, 36
Delay Time, 36
Delay Volume, 36
Direct Amp / Gate, 11
Drum Sounds, auswählen, 48
Drumbeats, 46
  Definition, 8
  erstellen/editieren, 49
  Pan, 46
  Sequences, 49
  speichern und kopieren, 52
  Timebase, 47
  To Delay/Filter, 46
  Volume, 46
Edit Modus, 6
Envelope Generator
  Definition, 23
  Editierung, 32
  triggering in sequencer, 39
Factory Presets, 8
Filter Frequency, 30
Filter Mode, 27
Filter Modulation, 23
Filter Sequencer, 23
Filter Typen, 17
Flanger, 18
  erstellen, 42
Four Pole Lowpass Filter, 18
Fußtaster, 13
Garantie, 61
Gate. *Siehe* Direct Amp / Gate
Gefilterte Drumbeats, 47
Halten von Fußtaster
  Start, 13
Hold Peak, 24
Holding Fußtaster
  Bypass, 13
input level, 3
Inverted Flanger, 18
LFO Rate, 33
LFO Wave, 34
Low Frequency Oscillator, 24
Main Modus, 6
Mid, 35
MIDI, 54
  Channel, 54
  Clock, 54
  Dump, 55
  EG Trigger, 55
  Out, 54
  synchronisieren, 56
MIDI Bend Wheel, 25
MIDI Controller, 25
MIDI Note Number, 24
MIDI Pressure, 25
MIDI Velocity, 25
Modulation Source, 30
Noise gate. *Siehe* Direct Amp / Noise Gate
Nur Amp Model
  erstellen, 43
Nur Delay
  erstellen, 43
Pan, 26
Pitch, 19
Presets
  Definition, 8
  hin- und herschalten, 11
  wählen, 10
Presets speichern und kopieren, 41
Regler, 10
Reparatur, 61
Sekundäre Regler-Funktionen, 11
Sequence Timebase, 29
Sequence, löschen, 52
Signalweg, 17, 20
Start
  Fußtaster, 13
  halten, 13
Support, 61
Swing
  for drumbeat timebase, 47
  für Filter Sequence Timebase, 29
Tempo
  einstellen durch halten des Bypass Fußtasters, 13
  Global oder von Drumbeat verwenden, 12
  wählen, 10
Treble, 35
Tremolo
  erstellen, 42
Trennen von Preset und Drumbeat Ausgang. *Siehe* Balance/Separate
Two Pole Lowpass Filter, 17
Use Drumbeat Tempo, 12
User Presets, 8
Volume, 19, 26
  wählen, 10